

 02

Para saber mais: Individual vs Coletivo

Você não precisa encher de detalhes todo mundo que aparece em uma cena!

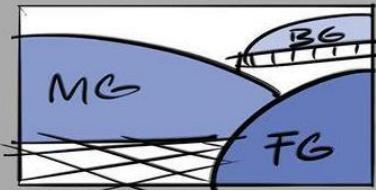
De fato, quanto mais detalhes você colocar em personagens de uma multidão, mais confusa a sua cena vai ficar. Existem personagens cuja única função é povoar uma cena. Para esses, colocar muitos detalhes é tanto um desperdício de tempo quanto a adição de uma informação desnecessária que deixa a sua cena mais confusa, poluída e de difícil acesso.

EXERCISE

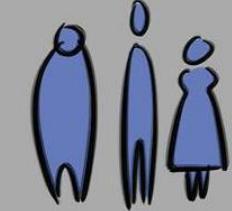
3'S A CROWD

1 CREATE A CROWD WITH 3 BASIC CHARACTERS.

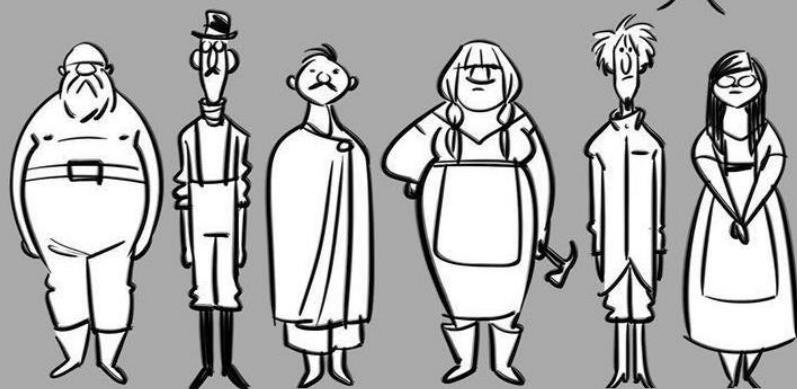
2 GROUP CHARACTERS WITHIN SHAPES.



3 FILL THE SHAPES WITH VARIATIONS OF THE 3 BASIC CHARACTERS.

SIMPLE SILHOUETTES

VARY HATS, HAIR, ETC TO CREATE NEW CHARACTERS.



MORE DETAILS FOR CHARACTERS AT THE FRONT.

LESS DETAILS AT THE BACK.

SILHOUETTES IN BG.



ALWAYS LEAVE SPACE FOR MAIN CHARACTERS.

YOU CAN PAIR ↗
SOME CHARACTERS.





Como exemplificado nesse ótimo par de tutoriais do casal Griz e Norm, que disponibilizam [ótimos tutoriais \(http://grizandnorm.squarespace.com\)](http://grizandnorm.squarespace.com), você pode simplificar multidões colocando detalhes em um pequeno grupo de personagens que estejam à frente na multidão, gradativamente diminuindo a quantidade de detalhes conforme se aglomeram. Essa é uma técnica que vai acelerar muito sua produção e deixar suas cenas muito mais limpas e elegantes!

